TESTE • O QUE VOCÊ SABE SOBRE OS CONTOS DE FADAS?

Abril

RECREIO

Uau!

GAME
Ajude o Scooby-Doo a desvendar um jogo de mistério

O lugar mais estranho da Terra

Conheça as ilhas Galápagos e os seres esquisitos que vivem por lá

GRÁTIS
Envelope com:
- o número-robô 6
- 1 minigibi

SORVETE
Essa delícia tem história

ISSN 1517-7467 12788/1 99
R$ 4,50
Ano 2
Nº 99
31/1/2002

www.RECREIONLINE.com.br

Nome: DEXTER

$$\sqrt[3]{8} = \frac{d}{dx}(x)\,2\,(e^{\wedge x}/n!)$$

Exponencial
$5x - n(2)$

$e^x f$ GAMMA $n^{(x-1)}$

$d(-1)^{\wedge} / n^{\wedge} e^x$

$h(x)^{n/2}\, B(x,y)$

$e^x\, d = x^2$

$x = 2$

$dx^2 =$ matriz de B exponencial $x\,(8-2^1)$

$e = 0.61357425 * 2^3$

$B = h(x)^{n/2}$

INTEGRAL DE NEWTON = ?

DEXTER ESTÁ DE VOLTA ÀS AULAS,
COM UMA MARATONA
DE SEUS MELHORES EPISÓDIOS.

ADORO
LIÇÃO DE CASA

DOMINGO, 2 DE FEVEREIRO, DAS 10H ÀS 18H

CARTOON NETWORK
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS

CartoonNetwork.com.br
PALAVRA-CHAVE AOL: CARTOONNETWORK

RECREIO

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Era uma vez...**
Você entende de contos de fadas?

8 PELO MUNDO **Ilhas misteriosas**
Conheça os habitantes de Galápagos.

12 FAZENDO ARTE **Tartaruga de papel**
Faça a sua de origami.

13 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Dois desafios para você.

14 GAMES **Investigue os fantasmas**
Divirta-se no PC com Scooby-Doo.

18 PASSATEMPO **Cadê?**

20 FIQUE LIGADO **Máquinas malucas**
Conheça os carros do futuro.

24 MÃO NA MASSA **Uma história deliciosa**
Saiba mais sobre o sorvete.

28 ESTA SEMANA **Ordem na casa**
Dicas para organizar seu quarto.

29 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

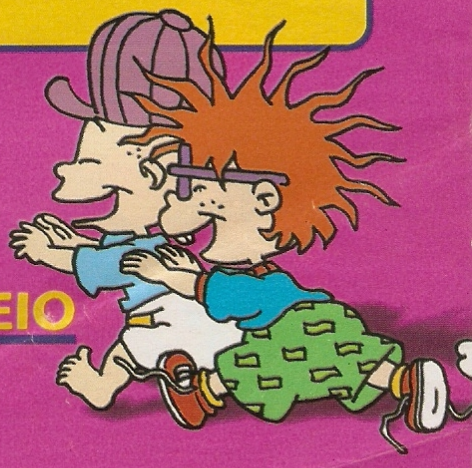
30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Brinque com o Chuckie.

39 LETRONIX **Desafio**
Ajude a Lila.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: TONY STONE (Galápagos), JEAN GALVÃO (Ilustração), DIVULGAÇÃO (Scooby-Doo)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

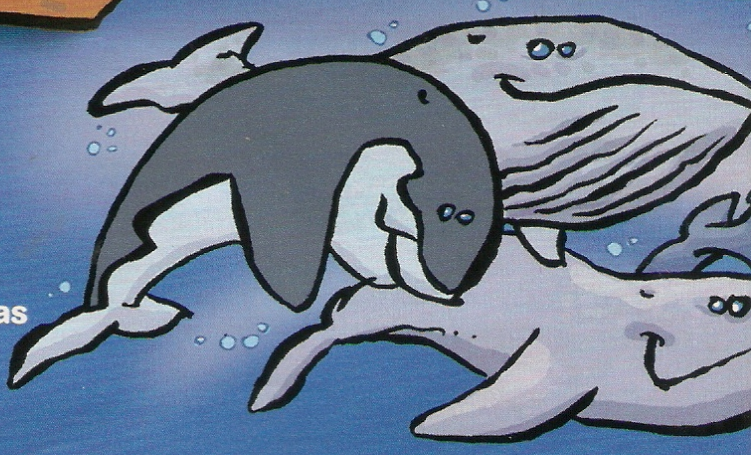
O PIMENTÃO É UM FRUTO OU UMA VERDURA?

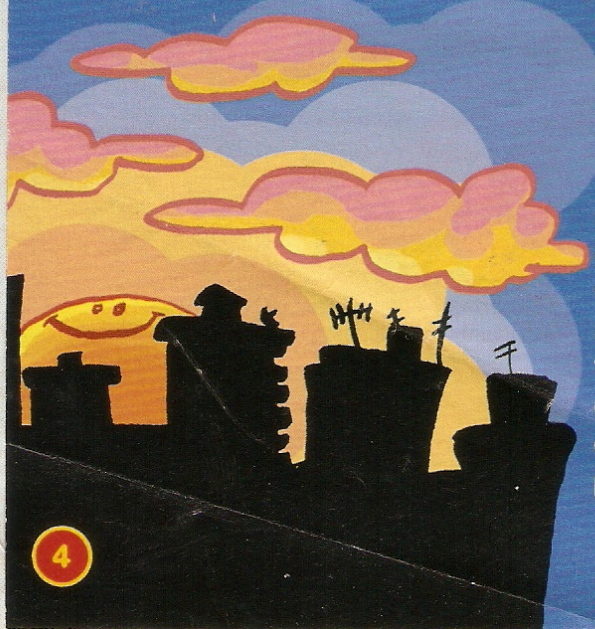
José Eduardo dos Santos, 9 anos
Jaú – SP

O pimentão é um fruto, assim como a abobrinha, o tomate, a berinjela e o quiabo. Esses vegetais têm as principais características dos frutos: surgem das flores de plantas e guardam sementes em seu interior.

VOCÊ SABIA QUE...

- O jornal mais antigo do Brasil é o Diário de Pernambuco? Ele é publicado desde 7 de novembro de 1825, três anos depois da Proclamação da Independência.
- As **fêmeas de elefante-marinho** escolhem os machos mais fortes e gordinhos para namorar? Eles são capazes de viajar mais de 5 mil quilômetros pelos mares em busca de comida.





POR QUE AS NUVENS FICAM COR-DE-ROSA À TARDINHA?

Thainara, 10 anos
Cataguases – MG

As nuvens ficam avermelhadas porque refletem a cor do céu quando o Sol está se pondo. Durante o dia, o céu fica azul devido à composição da atmosfera, formada por gases como o oxigênio e o nitrogênio. No fim da tarde, as partículas de pó e poluição mudam a composição da atmosfera e fazem surgir as cores laranja e vermelho, refletidas pelas nuvens. Em alto-mar, onde a poluição é menor, é mais difícil o céu ficar rosado.

QUAL A DIFERENÇA ENTRE TÊNIS DE MESA E PINGUE-PONGUE?

Paul Raphael Santos Prazeres, 9 anos
São Lourenço – MG

São esportes parecidos, mas com diferenças nas regras. No tênis de mesa, por exemplo, o jogador pode sacar em qualquer lugar da quadra adversária e a raquete tem de ser de borracha. Já no pingue-pongue a raquete pode ser de madeira e o saque deve bater no meio da quadra do outro lado. O tênis de mesa é o esporte que aparece nas olimpíadas.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

CONSULTORIA: RENATO GREGORIN (professor de zoologia da Faculdade Hebraico-brasileira Renascença), MÁRIO FESTA (professor de meteorologia da USP), JOSÉ ROBERTO KFOURY JÚNIOR (professor da Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia da USP), FREDERICO COSIURCA (presidente da Federação Paulista de Tênis de Mesa) e SANDRA GUERREIRO (botânica da Unicamp).

QUEM INVENTOU O CRONÔMETRO?

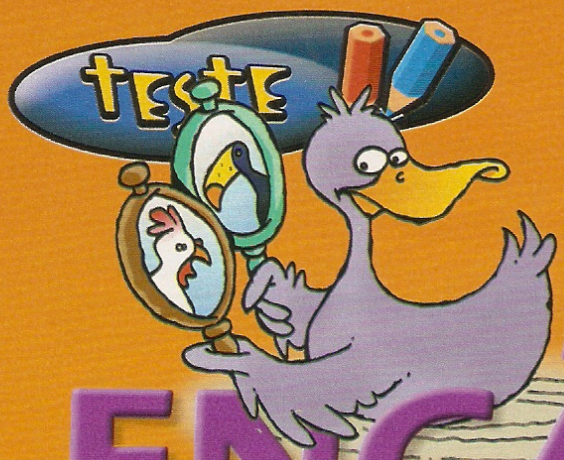
Anna Carolina dos Santos Predes, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

O cronômetro foi inventado pelo inglês John Harrison em 1735 para ser usado pelos marinheiros. Os relógios da época paravam com o movimento do barco e com as mudanças de temperatura. O primeiro cronômetro era de madeira e bronze e pesava 30 quilos.

QUANTOS TIPOS DE BALEIA EXISTEM?

Aline Spinella
Guarulhos – SP

Existem 12 espécies de baleia. Elas se alimentam de minúsculos animais e vegetais que filtram da água. Bichos como a orca, o cachalote e a beluga são chamados de baleias, mas, como têm dentes, são classificados pelos biólogos em outro grupo, o dos *Odontoceti*.



VIAGEM AO MUNDO ENCANTADO

Você conhece bem os contos de fadas?

1 O Patinho Feio na na verdade é um:
- A Galo.
- B Cisne.
- C Tucano.

2 Quando escala o pé de feijão em seu quintal, João descobre:
- A Uma plantação de feijões.
- B Um tesouro de outro planeta.
- C A casa de um gigante.

3 De que era feita a casa da bruxa onde foram aprisionados João e Maria?
- A De pirulitos, balas e bolachas.
- B De tijolos e madeira.
- C De farinha e água.

4 O que acorda a Bela Adormecida?
- A Um banho de água fria.
- B O beijo de um príncipe.
- C O despertador.

5 Muitos contos de fadas começam com a frase:
- A Logo de manhã...
- B E eles foram felizes para sempre.
- C Era uma vez...

6 Quando sai apressada do baile, Cinderela perde:
- A A bolsa.
- B Um sapato.
- C Um brinco.

7 Peter Pan e a fada Sininho vivem em um lugar chamado:
- A Terra Mágica.
- B País das Maravilhas.
- C Terra do Nunca.

8 No livro, Soldadinho de Chumbo se apaixona por uma:
- A Bailarina.
- B Princesa.
- C Fada.

9 O que está na cesta de Chapeuzinho Vermelho?
- A Doces para sua avó.
- B Flores para sua mãe.
- C Um livro de receitas para o lobo.

10 A criatura de A Bela e a Fera na verdade é:

- [ ] A Um sapo.
- [ ] B Um príncipe.
- [ ] C Uma bruxa.

11 Quando a Rainha Má pergunta ao espelho mágico quem é a mais bela de todas, ele responde:

- [ ] A Branca de Neve.
- [ ] B Cinderela.
- [ ] C Os sete anões.

12 Os longos cabelos da linda Rapunzel serviram para:

- [ ] A Fazer muitas perucas para vender.
- [ ] B Fazer lindas tranças douradas.
- [ ] C Ajudar um príncipe a subir até o alto da torre do castelo.

Confira as respostas corretas:

1 B, 2 C, 3 A, 4 B, 5 C, 6 B, 7 C, 8 A, 9 A, 10 B, 11 A, 12 C.

VEJA O RESULTADO

De 0 a 5 respostas certas
Você até gosta de ler e ouvir contos de fadas, mas talvez não preste atenção aos detalhes. Fique ligado nas histórias para saber mais sobre o assunto.

De 6 a 8 respostas certas
Você sabe muito sobre histórias mágicas, só não conhece todos os contos. Procure outras histórias legais para ser fera no assunto.

De 9 a 12 respostas certas
Uau! Você entende tanto de histórias de bruxas, princesas e encantamentos que já pode até escrever um conto de fadas. Experimente juntar essas idéias e fazer sua própria história!

ILUSTRAÇÕES: RAMPAZO

PELO MUNDO

Ilhas dos MISTÉRIOS

É difícil pensar em um lugar tão estranho quanto Galápagos. Quem chega ao arquipélago cheio de rochas vulcânicas e bichos esquisitos corre o risco de imaginar que foi levado para outro planeta.

Na verdade, esse grupo de 13 grandes ilhas e várias ilhotas não é tão distante: fica no Oceano Pacífico, a cerca de mil quilômetros da costa do Equador.

O arquipélago surgiu há milhões de anos, quando erupções vulcânicas agitaram o fundo do mar. Em algumas ilhas há vulcões em atividade até hoje.

Depois que as ilhas brotaram no meio do oceano, bichos e plantas começaram a aparecer por lá. Alguns chegaram pelo ar, levados pelo vento, outros foram carregados pelas correntes marítimas.

Com o tempo, só os animais que se adaptaram ao novo ambiente sobreviveram. Aos poucos, essas adaptações foram passadas de geração para geração e novas espécies de animais e vegetais surgiram. É por isso que, isolado no meio do oceano, Galápagos tem bichos que não são encontrados em nenhum outro lugar do mundo.

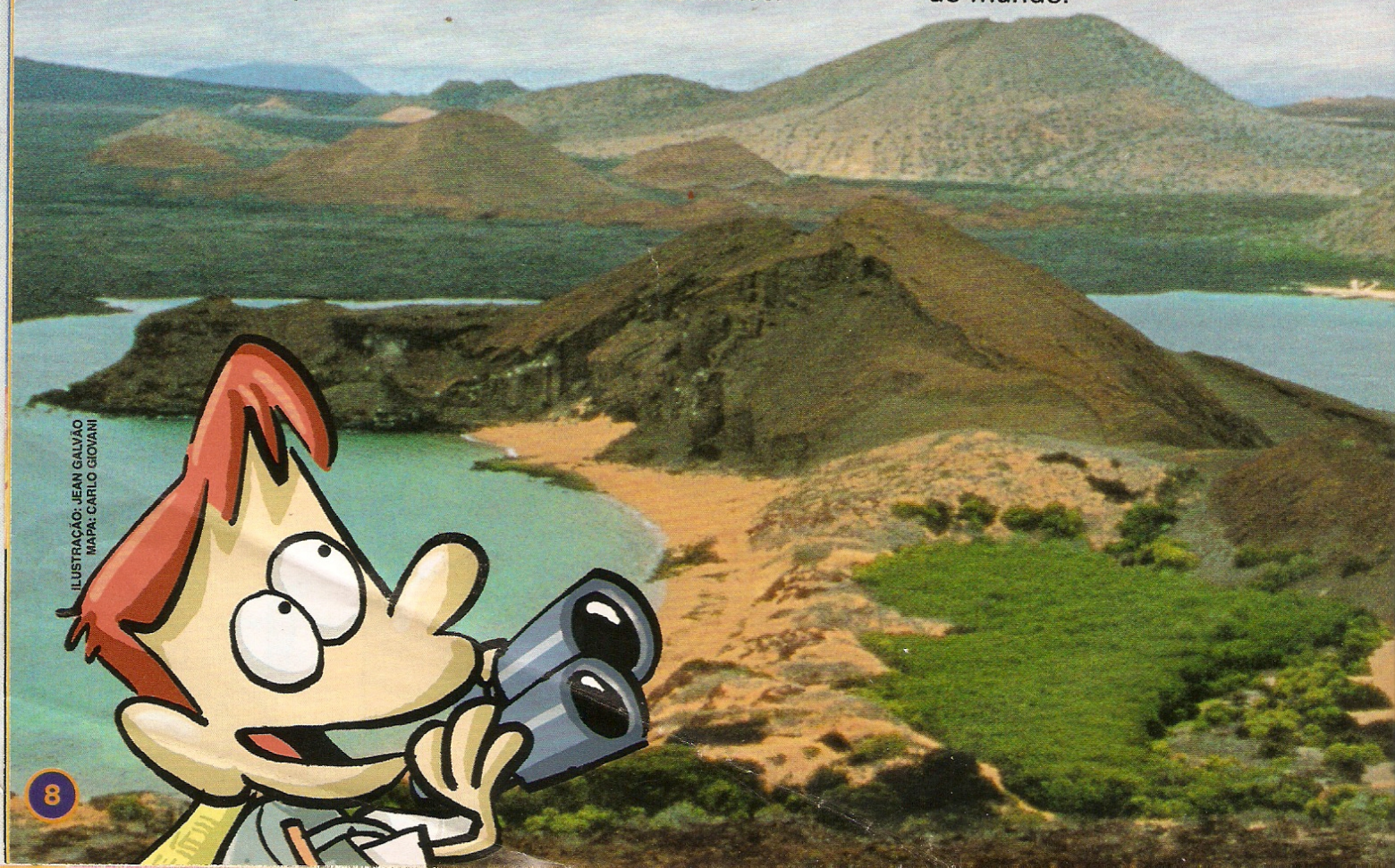
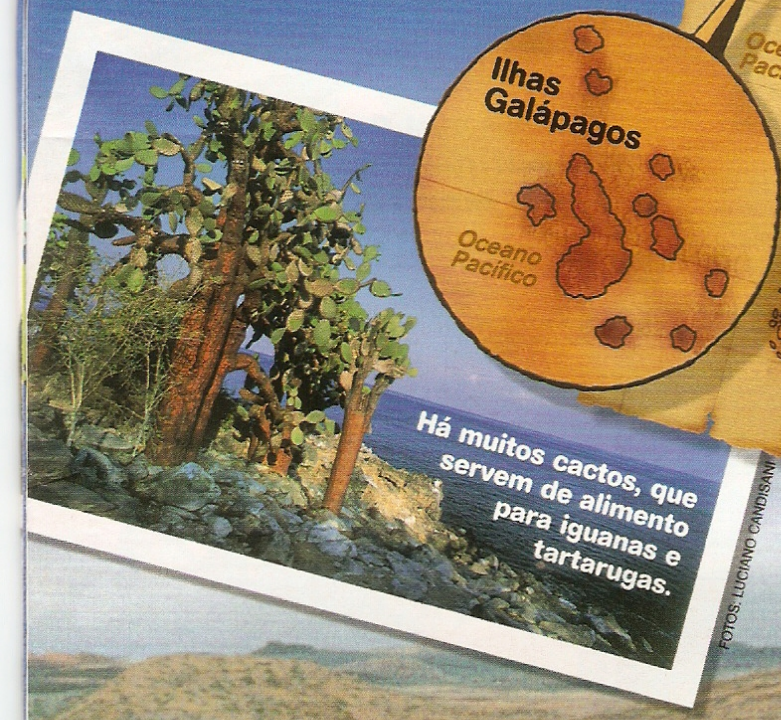
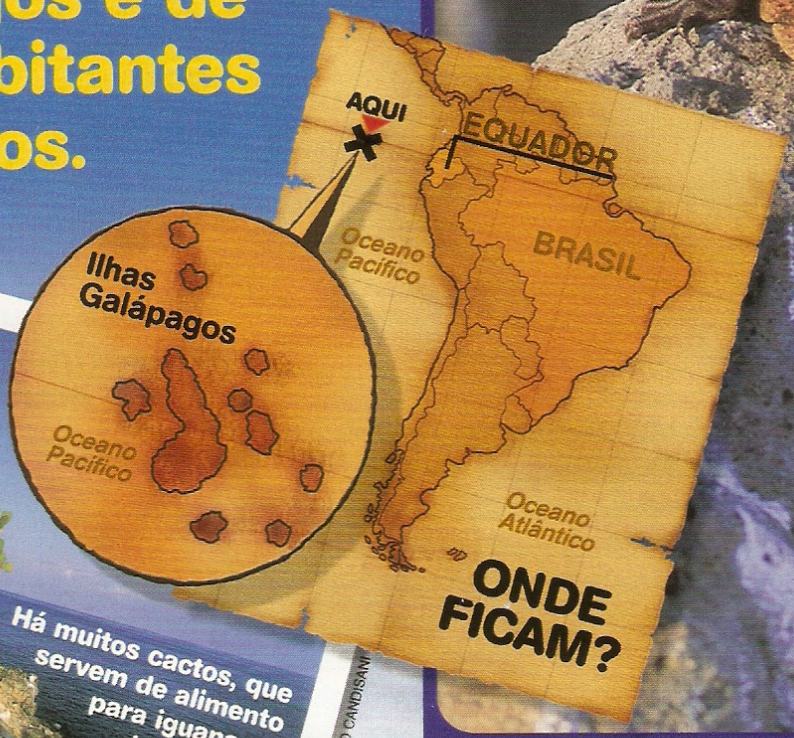


ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO
MAPA: CARLO GIOVANI

Descubra os segredos de Galápagos e de seus habitantes esquisitos.



FOTOS: LUCIANO CANDISANI



LAGARTOS NADADORES

GAMMA

Nenhum outro lagarto no mundo tem uma vida como a do iguana marinho, um réptil de jeitão pré-histórico que vive nas ilhas. Ele é o único lagarto que se alimenta no oceano.

Os cientistas acreditam que alguns iguanas sofriam com a pouca vegetação de Galápagos e acabaram procurando comida na água. Eles passaram a mergulhar em busca de algas marinhas e, aos poucos, foram se diferenciando dos seus primos terrestres.

Como a água por lá é bem gelada, depois de nadar os iguanas vão direto para o sol. Para absorver melhor o calor, eles têm a pele mais escura que os iguanas terrestres.

GAMMA

GIGANTES E VELHINHAS

Os cientistas acreditam que as tartarugas gigantes, que só existem em Galápagos, podem viver até mais de 200 anos!

Elas são as maiores tartarugas terrestres do mundo e seu corpo chega a mais de 1 metro de comprimento de casco e pesa até 200 quilos!

As tartarugas de Galápagos foram perseguidas por caçadores durante séculos e correram o risco de desaparecer do planeta.

Atualmente elas estão protegidas por lei, mas outro perigo as ameaça: o desequilíbrio ecológico. Animais como gatos e ratos que foram levados para as ilhas pelo homem atacam seus ovos nos ninhos.

Além disso, na hora de comer, as antigas habitantes do lugar têm de competir com os rebanhos de cabras, que se alimentam do mesmo tipo de vegetação que elas.

TERRA DE PIRATAS

A primeira viagem ao arquipélago de que se tem notícia foi feita pelos espanhóis em 1535. Foram eles que deram ao lugar o nome de Galápagos, que significa tartarugas.

Ninguém vivia nas ilhas naquela época. Nos séculos seguintes, elas passaram a ser um refúgio de piratas, que se abasteciam de água, madeira e carne de tartaruga. Caçadores de baleias e focas também paravam por lá.

Até o homem que inspirou a história de Robinson Crusoé, o navegador escocês Alexander Selkirk, passou por Galápagos em 1709, depois de viver por quatro anos isolado em uma ilha deserta.

Há histórias de que ouro e prata deixados pelos piratas talvez estejam escondidos no arquipélago ainda hoje. Disso, ninguém tem certeza. O que se sabe é que provavelmente foi em seus navios que os primeiros ratos chegaram às ilhas.

Tempos depois, no século 19, Galápagos se tornou parte do Equador. A partir daí, algumas pessoas decidiram morar no arquipélago e hoje há cerca de 15 mil habitantes por lá.

Muito exibidos

As fragatas são pássaros curiosos que vivem na região. Para conquistar uma namorada, o macho faz uma exibição inflando uma espécie de saco vermelho que tem no pescoço.

Para encontrar um par, o macho fica parado sobre uma rocha ou um galho com o saco inflado. Se uma fêmea passa por perto, ele sacode as asas e faz barulho para chamar mais a atenção.

Quando a paquera dá certo, o casal monta um grande ninho em um arbusto ou árvore baixa, onde um só ovo é colocado. Depois de dois meses, nasce o filhotinho.

REGINA GRAMMONT

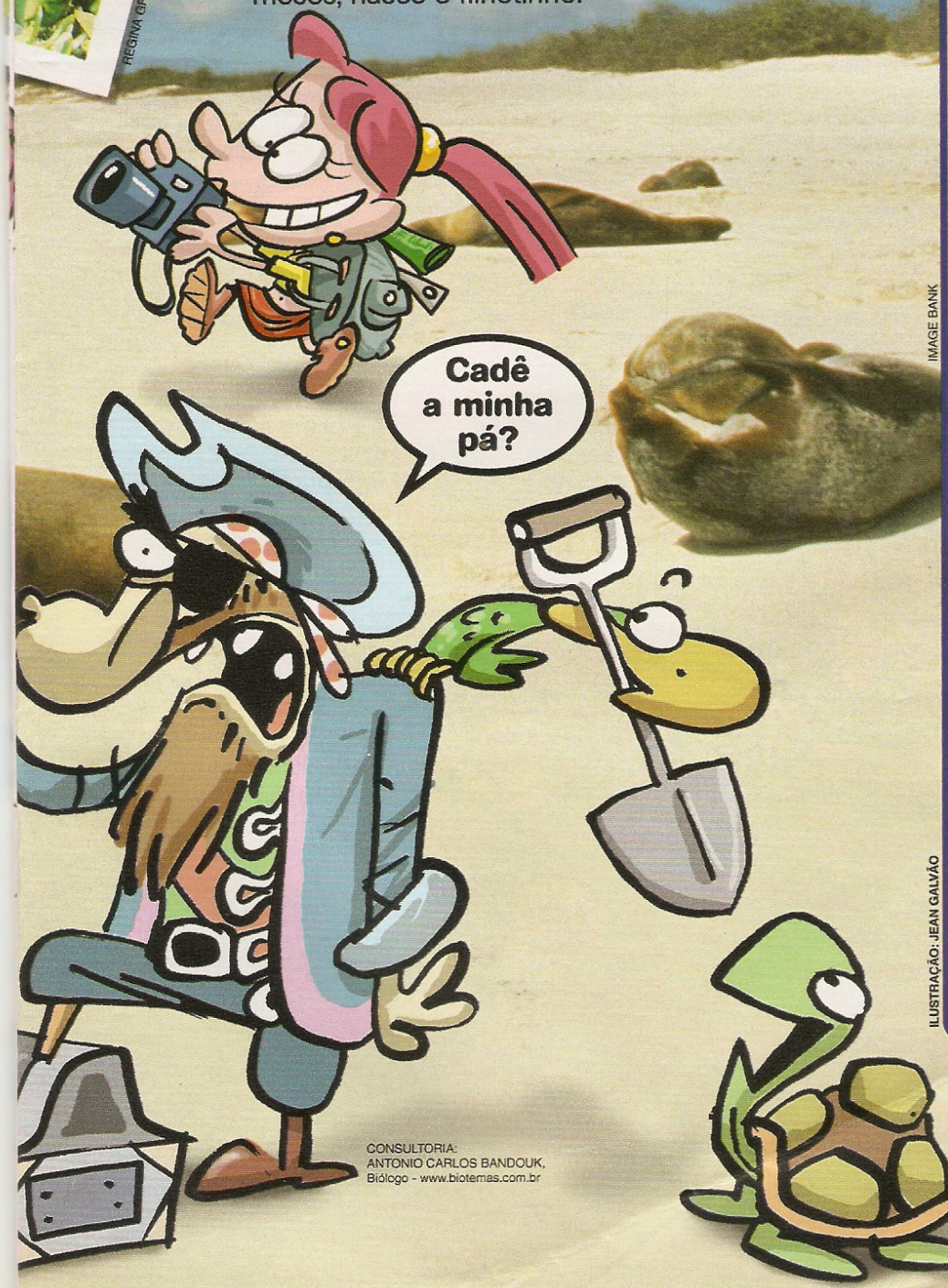


IMAGE BANK

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

CONSULTORIA:
ANTONIO CARLOS BANDOUK,
Biólogo - www.biotemas.com.br

Laboratório natural

A natureza de Galápagos inspirou o cientista inglês Charles Darwin a ter uma idéia que revolucionou a ciência: a teoria da evolução das espécies pela seleção natural.

Em 1831 ele partiu para uma expedição científica que durou cinco anos. Quando parou nas ilhas, ficou impressionado com a quantidade de espécies que existiam apenas lá e com as diferenças entre os bichos das ilhas.

Pesquisando o local, Darwin concluiu que os seres vivos evoluem para se adaptar a um ambiente. Por isso havia tantas diferenças entre os pássaros tentilhões da região, por exemplo. Os que vivem em áreas cheias de sementes, têm bicos fortes para triturar, outros têm bicos adaptados para capturar insetos e há até os que seguram espinhos com o bico para pegar larvas nos troncos.

LUCIANO CANDISANI

Outra ave que vive em Galápagos é uma espécie de mergulhão com os pés azuis.

FAZENDO ARTE

Que tal fazer uma tartaruga pra brincar?

DEVAGAR E SEMPRE

Você vai precisar de:

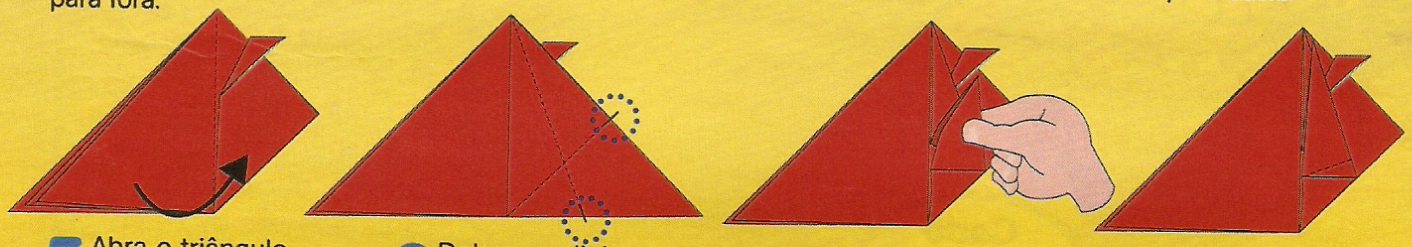
- 1 quadrado de papel

1 Dobre o papel ao meio duas vezes. Apóie o dedo por dentro e puxe a ponta para fora.

2 Você formou um triângulo. Vire o papel e faça o mesmo do outro lado.

3 Dobre a aba de cima do triângulo para a esquerda como indicado.

4 Junte a ponta da direita com o topo do triângulo e faça uma dobra para baixo.

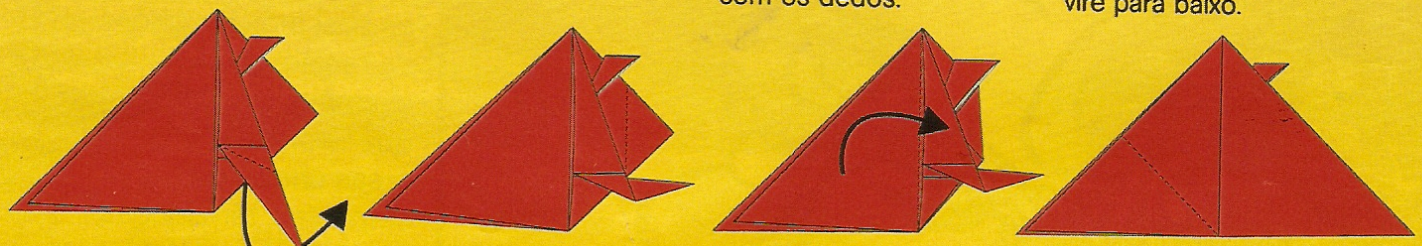


5 Abra o triângulo seguindo a indicação da seta.

6 Dobre nas linhas pontilhadas para vincar o papel.

7 Junte os dois pontos marcados na figura anterior com os dedos.

8 Aperte o papel e dobre a ponta da figura para cima. Depois vire para baixo.

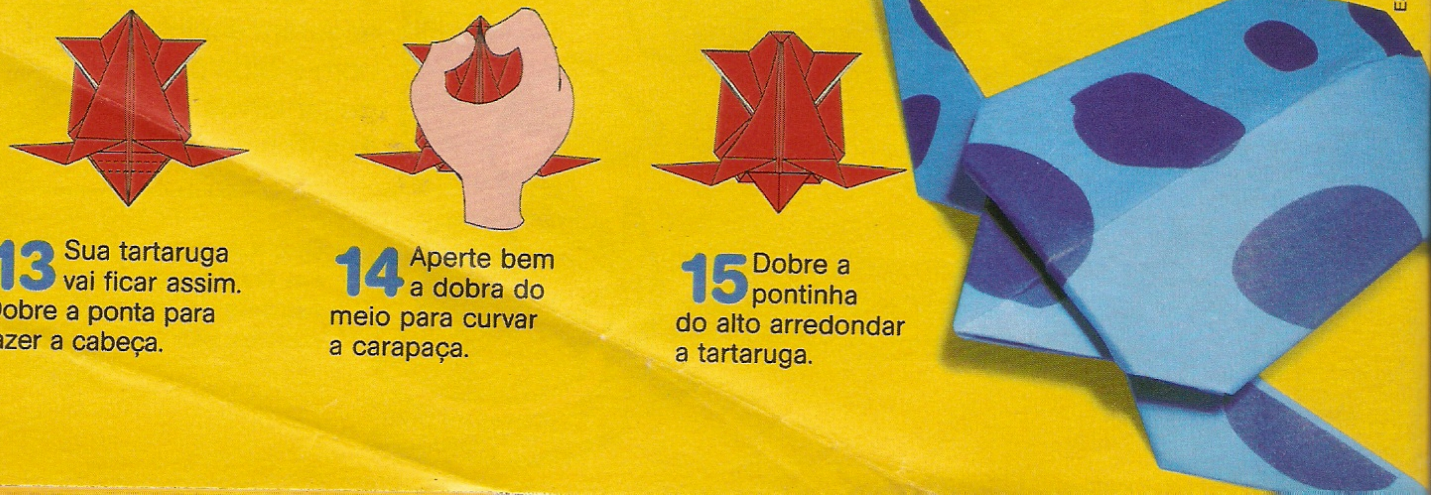


9 Na linha pontilhada, dobre a ponta da figura para trás.

10 Dobre a lateral para dentro na linha pontilhada.

11 Abra novamente o triângulo como mostra a seta.

12 Repita os passos de 4 a 10 do outro lado da figura.



13 Sua tartaruga vai ficar assim. Dobre a ponta para fazer a cabeça.

14 Aperte bem a dobra do meio para curvar a carapaça.

15 Dobre a pontinha do alto arredondar a tartaruga.

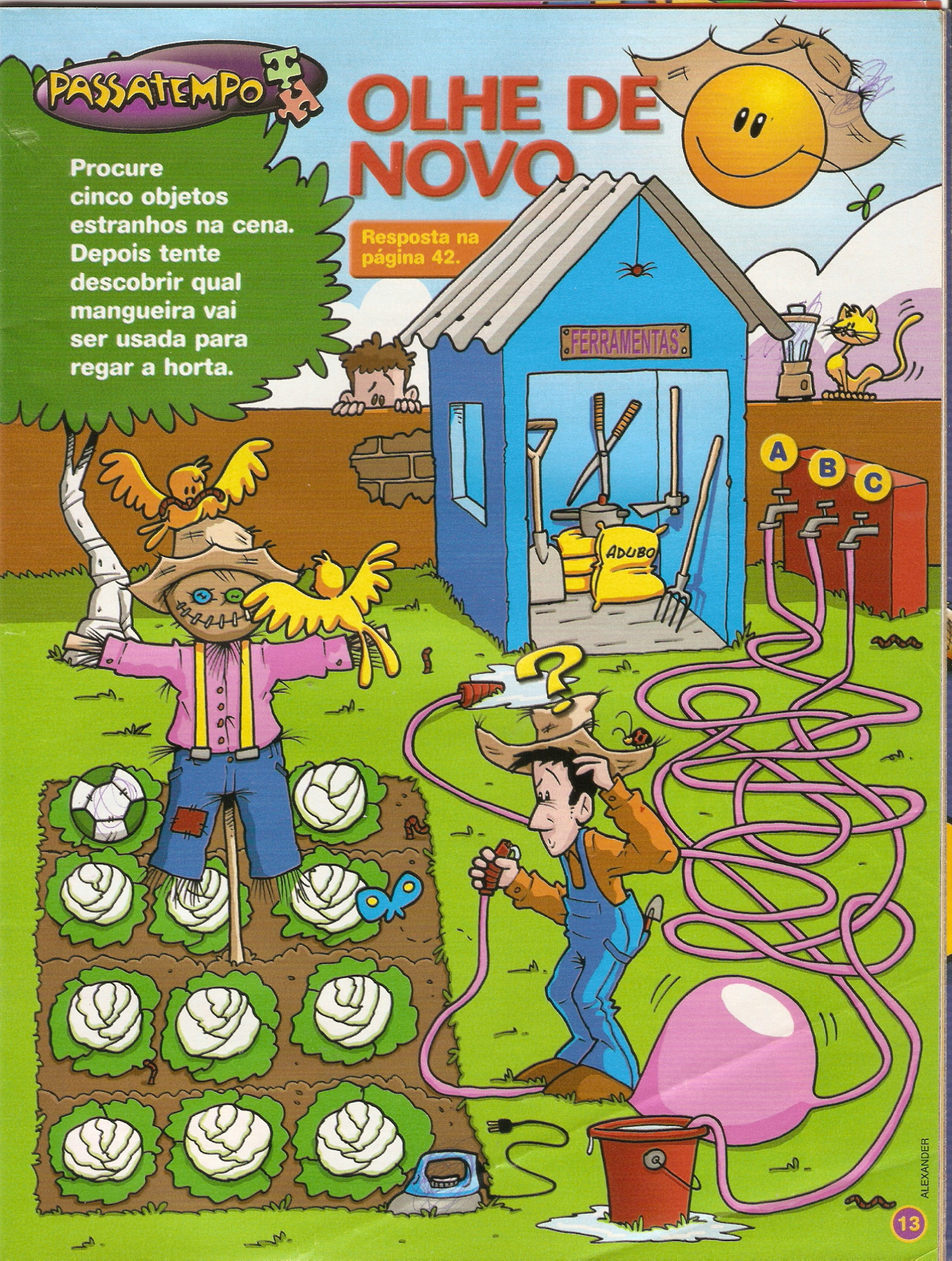
ESQUEMA: LUIZ GUSTAVO BACAN/ ILUSTRAÇÃO: NORIATSU YOSHIKAWA / FOTO: LEO FELTRAN

PASSATEMPO

OLHE DE NOVO

Procure cinco objetos estranhos na cena. Depois tente descobrir qual mangueira vai ser usada para regar a horta.

Resposta na página 42.



ALEXANDER

GAMES

ENIGMA

Enfrente perigos assombrosos no game *Scooby-Doo e o Cavaleiro Fantasma.*

Você está convocado para se juntar a Scooby-Doo, Salsicha, Fred, Velma e Daphne e desvendar os segredos de um assustador castelo medieval.

A turma está viajando e descobre um castelo equipado com brinquedos aterrorizantes para divertir turistas. Ele seria um sucesso se não aparecessem por lá assombrações de verdade. Ou quase de verdade.

Um misterioso dragão e o fantasma do Cavaleiro Negro afugentam os visitantes. Para piorar, os vilões ainda seqüestram a princesa que é a principal atração do lugar.

Farejando sujeira por trás dessa história, Scooby e seus amigos investigam os funcionários do castelo e acumulam diversas pistas que os levam a um final surpreendente.

Durante o jogo, você vai rir com as maluquices de Scooby e encarar muitos enigmas. Para solucionar o caso, é preciso pensar como detetive e analisar cada canto empoeirado.

Para entrar, organize uma seqüência de bandeiras igual a esta no topo da tela.

NO CASTELO

Fique alerta, pois há itens importantes pelo caminho e esteja esperto para evitar a lâmina afiada do Cavaleiro Fantasma.

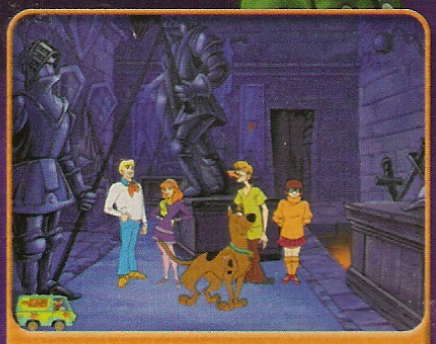
Quando você se meter em encrencas, lembre-se do lema de Salsicha e de seu "valente" cachorro, grite *Scobydubydooooooo!* e saia correndo.

Configuração mínima:
PC Pentium 166 MHz, 32 MB de memória RAM, DirectX 7.0

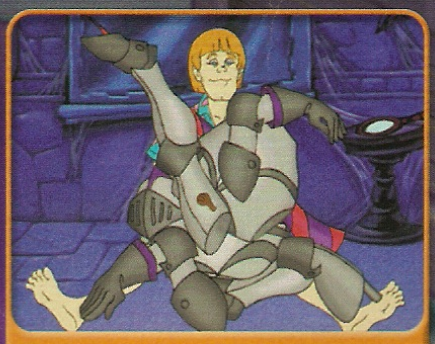
Clique na caneca da sala de jantar para entrar no minigame e ganhar biscoitos.

Solucionando os quebra-cabeças, você recebe pistas sobre o vilão da história.

Use a seqüência: arbusto, leão, veado e dragão para entrar no labirinto.



No arsenal, jogue óleo de cozinha na estátua para empurrá-la e liberar uma passagem.



Puxe as partes da armadura para conseguir libertar Sir Lansaiote.

Jogue o sanduíche na fonte para distrair a piranha faminta e pegar as fichas.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

tilibra. do jeito que você pensa.

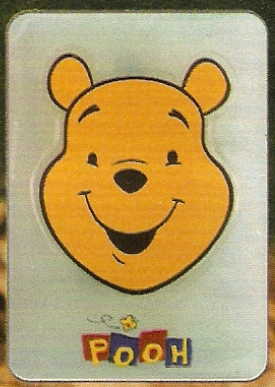
LINHA TILIBRA POOH | VOLTA ÀS AULAS 2002

Como você pensa que deve ser o seu caderno, a sua escola, sua turma, sua vida? Não precisa procurar respostas. As respostas estão em você. No seu jeito de ser, em tudo o que faz ou deixa de fazer. Está aí pra quem quiser ver. Nas páginas do seu caderno, ou onde quer que você resolva aparecer.

Adesivos metalizados.

Bolsa portfólio.

Caderno universitário cristal.



Fichário translúcido.

Esta é a foto que o Oliver fez da Flávia e da Fernanda. Se você também quer participar das campanhas da Tilibra, acesse o nosso site.

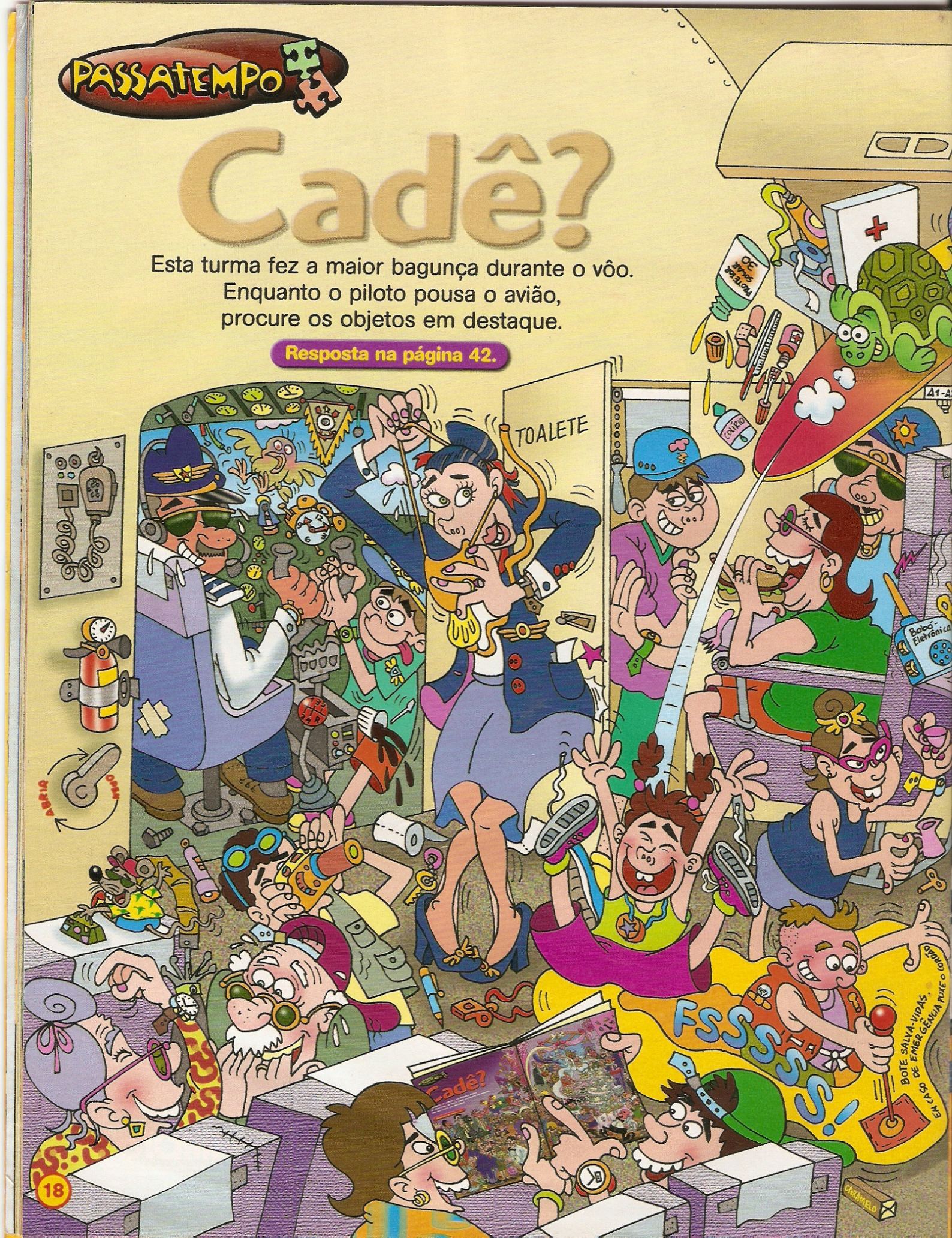
www.tilibra.com.br

tilibra

Cadê?

Esta turma fez a maior bagunça durante o vôo.
Enquanto o piloto pousa o avião,
procure os objetos em destaque.

Resposta na página 42.



CARAMELO
RECREIO
D1-D2
PAULO TENENTE
CALMANTE
Babá-Eletrônica
Suco de Laranja
Refrig
CATCHUP

FIQUE LIGADO

Carros

Se você acha os veículos da *Corrida Maluca* esquisitos, confira os novos modelos que os projetistas estão inventando.

CARRO OU SKATE?

Imagine um skate gigante com motor nas rodas... *Autonomy* é um carro assim. A base é fininha e esconde o motor e os outros componentes. Tudo é controlado eletronicamente e há quatro pontos de encaixe na base para prender o "corpo" do carro. Assim, o dono pode trocar a parte de cima de seu carro e ter num dia um modelo mais espaçoso, no outro, um outro mais moderno e esportivo...

CORRIDA MALUCA: DIVULGAÇÃO

SERÁ QUE VOA?

E se fosse possível fazer uma mistura de inseto e máquina? Essa é a idéia do *Biocar*, um veículo com forma parecida com a de uma libélula. Ele deve ser revestido por um material inovador, capaz de se regenerar sozinho. Assim, em caso de batida, o próprio carro se consertaria.

FOTOS: DIVULGAÇÃO / ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

muito loucos

NAVE TERRESTRE

Prateado e com um formato esquisito, o *Moonster* ganhou um nome em inglês que mistura as palavras *monster* (monstro) e *moon* (lua). O motor fica dentro das rodas e há espaço para duas pessoas, uma atrás da outra, como nos carrinhos de montanha-russa.

PARA DECOLAR

GAMMA

É um pássaro? É um avião? Não, é o *Skycar*, um carro que voa! O inventor Paul Moller tinha essa idéia desde criança. Os primeiros modelos que ele criou pareciam coisa de desenho animado, mas a versão atual parece um avião pequeno. Será que no futuro os semáforos vão ter de ficar pendurados nas estrelas?

BOM DE PAPO

Para os motoristas dorminhocos, os cientistas estão criando um carro que conversa e conta piadas. Um computador fala com quem dirige e, se a pessoa não responder, ele aciona um alarme e um jato de água. O carro deve estar pronto em quatro anos.

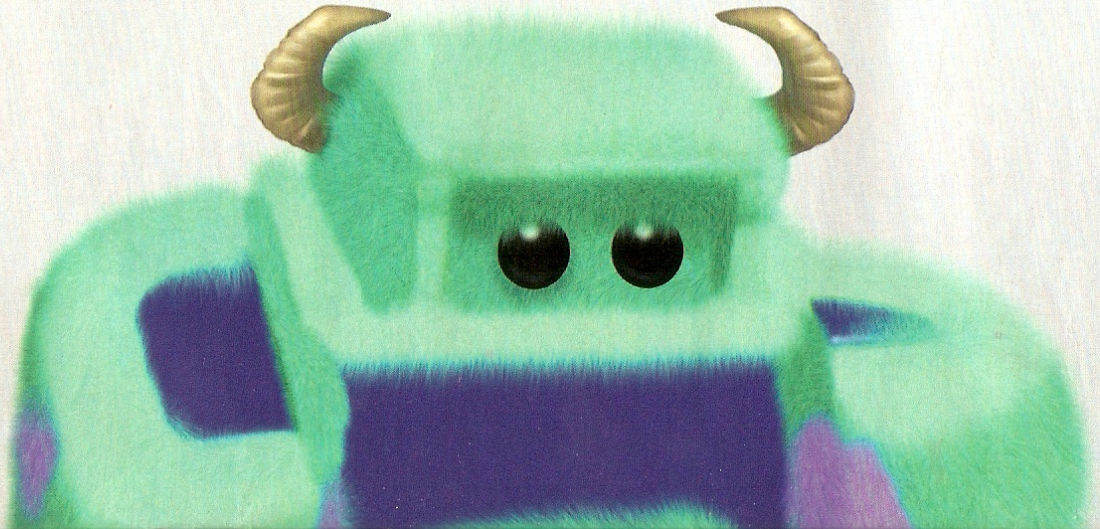
MÁQUINA ANTIGA

Criado em 1954, este modelo parecia um foguete e tinha um motor tão potente que foi chamado de carro a jato. Ele foi produzido nos Estados Unidos para testes, mas não deu certo: os pneus se despedaçavam quando o piloto acelerava.

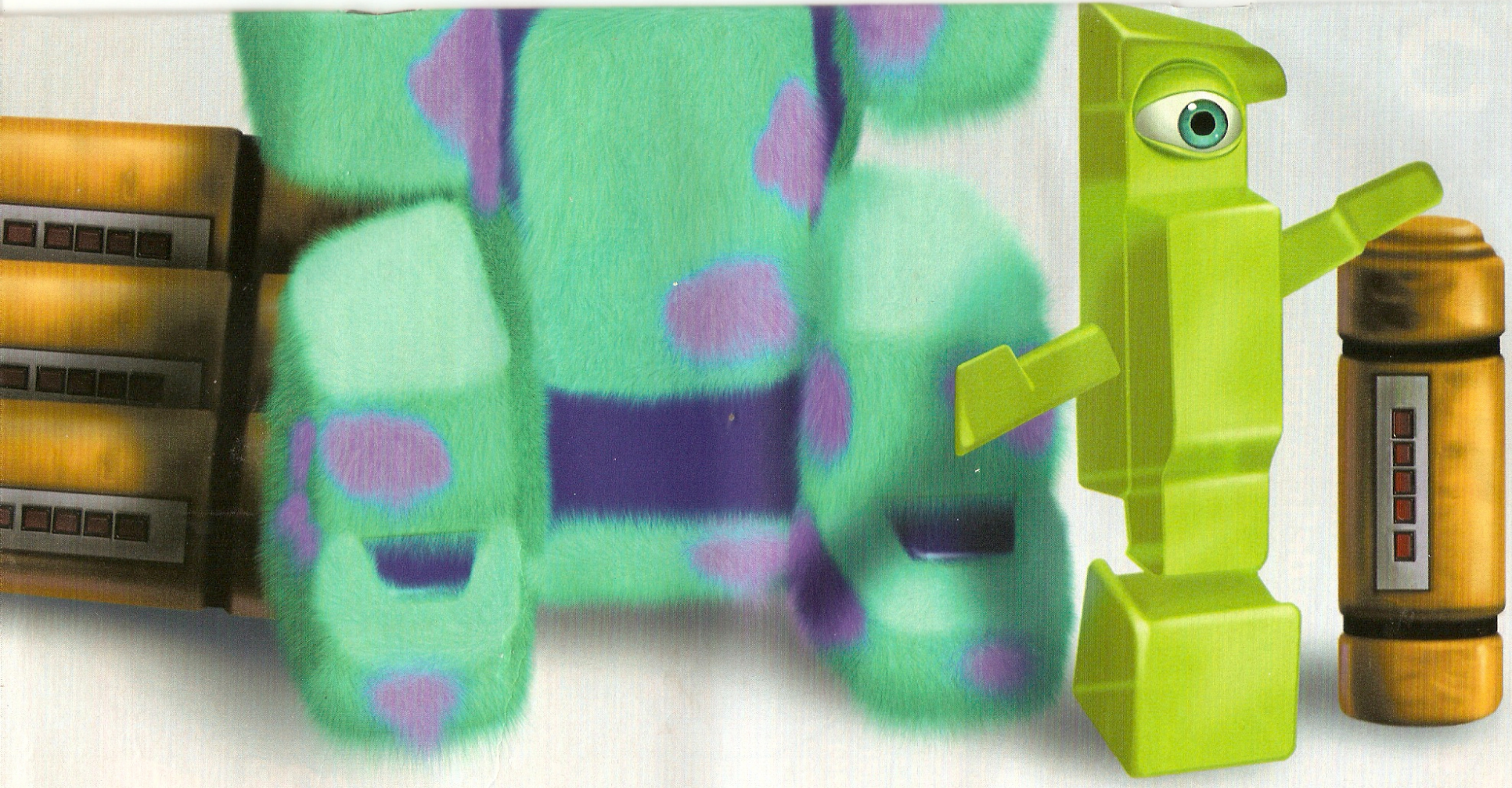
MISSÃO NUMERIX

LADRÃO DE

MEMÓRIA



WG PROPAGANDA



Um computador gigante rouba a memória do Professor Faz-Tudo.
O monstro eletrônico parece invencível, mas o Numerix **7** tem um plano mirabolante que pode acabar com este novo intruso.

Pegue o Numerix 7 na próxima Recreio.

EDITORA Abril

NUMERIX

RECREIO

Patrocínio: Chupa Chups

A NEVE Q

Saiba mais sobre o sorvete, a delícia gelada do verão.

CONSULTORIA: SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS (professora de pediatria da Unifesp), ALEXANDRE NOVACHI (gerente de normas e padrões da Kibon) e SICONGEL – Sindicato da Indústria Alimentar de Congelados, Sorvetes, Concentrados e Liofolizados do estado de São Paulo.

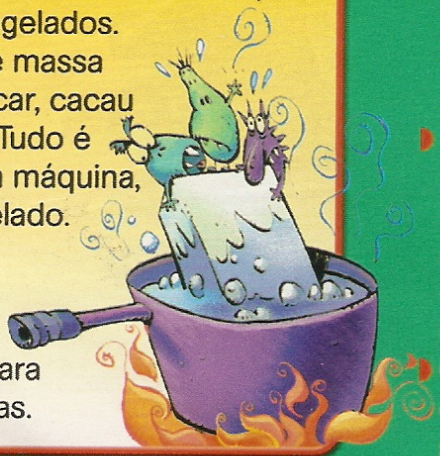
ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Quer um sorvete? Então, pegue um pouco de neve, junte suco de frutas e se delicie. Antigamente esse era o único jeito de fazer sorvete. Ninguém sabe quem inventou essa receita, mas há 3 mil anos os chineses já traziam neve do alto das montanhas e misturavam com mel, vinho e frutas para preparar a sobremesa. Naquela época, não existia geladeira e a mistura era mantida em caixas feitas de gelo para durar mais.

NOVA RECEITA

Atualmente os picolés são feitos com uma mistura de sucos de frutas, água e açúcar congelados. Já nos sorvetes de massa se usam leite, açúcar, cacau ou polpa de fruta. Tudo é misturado em uma máquina, embalado e congelado.

O curioso é que antes do congelamento a mistura é fervida para eliminar as bactérias.

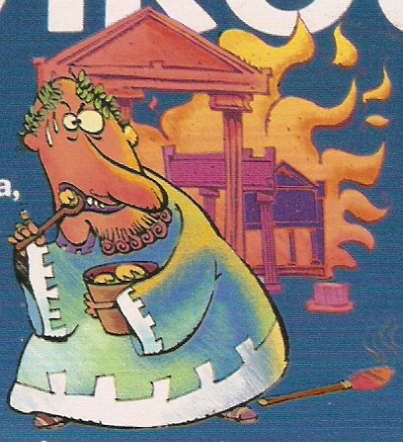


Você sabia que...

- O nome sorvete vem da palavra árabe *chorbat*, que significa suco de frutas em calda de açúcar e água congelada?
- Quem mais consome sorvete são os americanos? Cada habitante toma cerca de 26 litros de sorvete por ano.
- O picolé foi inventado por acaso? Em uma noite fria, um pouco de suco de fruta congelou e alguém colocou um palito.
- Cada brasileiro toma em média 3 litros de sorvete em um ano?

UE VIROU DOCE

Só para o imperador



Na Roma Antiga, o imperador Nero queria todo o sorvete do mundo só para ele.

Seus soldados buscavam neve nas montanhas, traziam correndo e guardavam em buracos nas pedras para conservá-la até a receita ser preparada.

Nero era muito esquentado e não queria dividir com mais ninguém aquela delícia. Por isso, durante muito tempo o sorvete não foi conhecido na Europa.

Enquanto isso, na China, o sorvete era aperfeiçoado. Quando o navegador italiano Marco Polo passou por lá, levou a receita para a Europa.

Os italianos misturaram leite, açúcar, gema de ovo e outros ingredientes, tornando o sorvete mais cremoso.

Na hora certa

Os brasileiros descobriram o sorvete em 1834, quando chegou ao Rio de Janeiro um navio com 217 toneladas de gelo. Dois comerciantes tinham encomendado a carga para fazer sorvete de frutas.

A novidade fez sucesso. Para provar o doce era preciso estar na sorveteria na hora em que ele ficasse pronto. Quem demorava encontrava tudo derretido. Até o imperador dom Pedro II ia sempre lá para tomar sorvete de pitanga, o seu sabor favorito.

Com a invenção da geladeira, no século 19, o sorvete passou a ser feito em fábricas e consumido a toda hora.

LEO FELTRAN

MILK-SHAKE

Você vai precisar de:

- 1 copo de leite
- 2 bolas do seu sorvete preferido
- calda

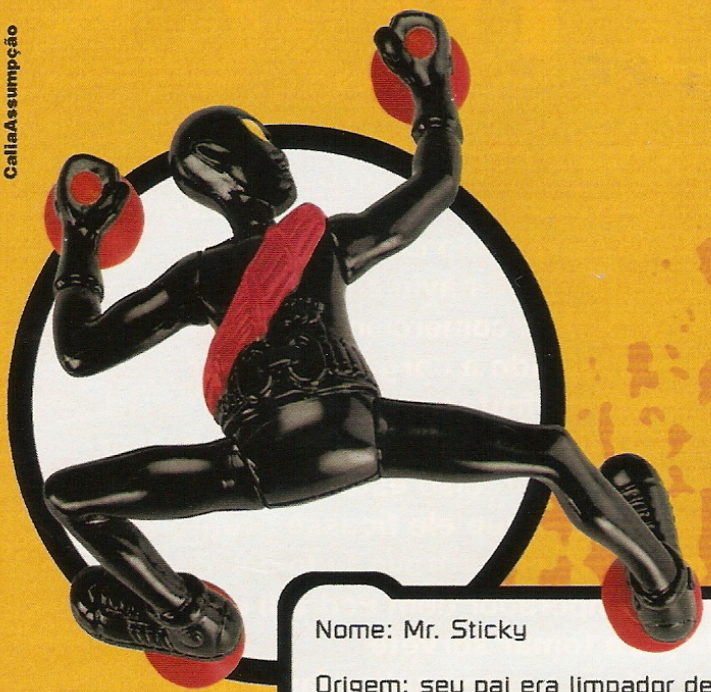
Coloque o leite e o sorvete no liquidificador e bata bem. Decore um copo grande com a calda e despeje a mistura.

Faz mal?

O sorvete não causa gripe. Porém, quando tomamos algo gelado, a quantidade de sangue que passa pela região da garganta diminui. Como o sangue carrega células de defesa do corpo, é melhor evitar sorvetes e sucos gelados quando estamos gripados.

Diversão disfarçada de pirulito.

CallaAssumpção



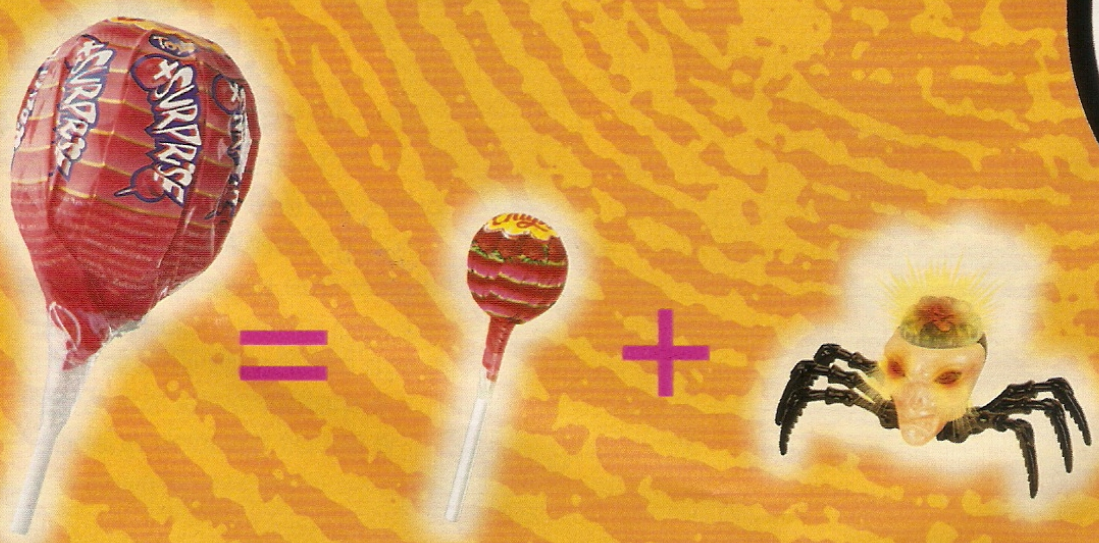
Nome: Mr. Sticky

Origem: seu pai era limpador de janelas de edifícios altos. Dizem que a mãe era uma mosca.

Principais características: corpo magrelo, mãos e pés de ventosas, gruda nas paredes como um inseto, adora escalar.

Esconderijo: é secreto, mas foi visto recentemente dentro das embalagens de Chupa Surprise.

Chupa Surprise Agente Secreto.
Eles são coloridos, se mexem, têm luzes e sempre pegam você de surpresa.
Investigue os seus.



Nome: Human Bomb

Origem: foi acidentalmente criado por uma fábrica de fogos de artifício. Exageraram na pólvora.

Principal característica: temperamento explosivo.

Esconderijo: só consegue conter suas explosões dentro das embalagens de Chupa Surprise.

Nome: Destroyer

Origem: tentou ser galã de cinema, mas descobriu sua verdadeira vocação no mundo da espionagem secreta.

Principais características: cabelos loiros, olho biônico, roupa azul equipada com acessórios de destruição.

Esconderijo: gosta de arquitetar seus planos dentro das embalagens de Chupa Surprise.

Novas surpresas pra você !!

www.chupachups.com

CHUPA +surprise

AGENTE SECRETO

ESTA SEMANA 12

Tudo no lugar

Aproveite o fim das férias para deixar seu quarto em ordem.

Organizar seu armário conforme a estação é uma boa. No verão, deixe as bermudas e camisetas em um lugar mais fácil de pegar. Já as blusas de lã podem ficar mais escondidas, pois você não vai precisar delas por um bom tempo.

Se você divide o quarto com alguém, a organização deve ser maior ainda. Já imaginou a bagunça feita por duas pessoas? Para evitar brigas, é legal combinar regras de quem deve arrumar o que e quando.

Quer guardar a prova em que tirou nota boa e as fotos da turma? Use caixas e pastas coloridas. Daí, coloque em prateleiras, armários ou mesa de estudo. Deixe organizado que você vai achar tudo fácil, fácil quando precisar.

É legal ter um canto só com as coisas da escola. Afinal, é o seu local de trabalho.O ideal é uma mesa onde possa ter um calendário com as datas das provas, os cadernos, os livros...

É mais fácil se trocar quando você sabe onde está cada roupa. E dá para saber isso se as peças estiverem separadas em categorias. Por exemplo, todas as meias na mesma gaveta e as calças perto umas das outras.

Deixe avisos do tipo Propriedade particular ou Não mexa em coisas que são só do seu interesse. Isso pode chamar a atenção dos outros, mas não custa tentar!

Dicas importantes

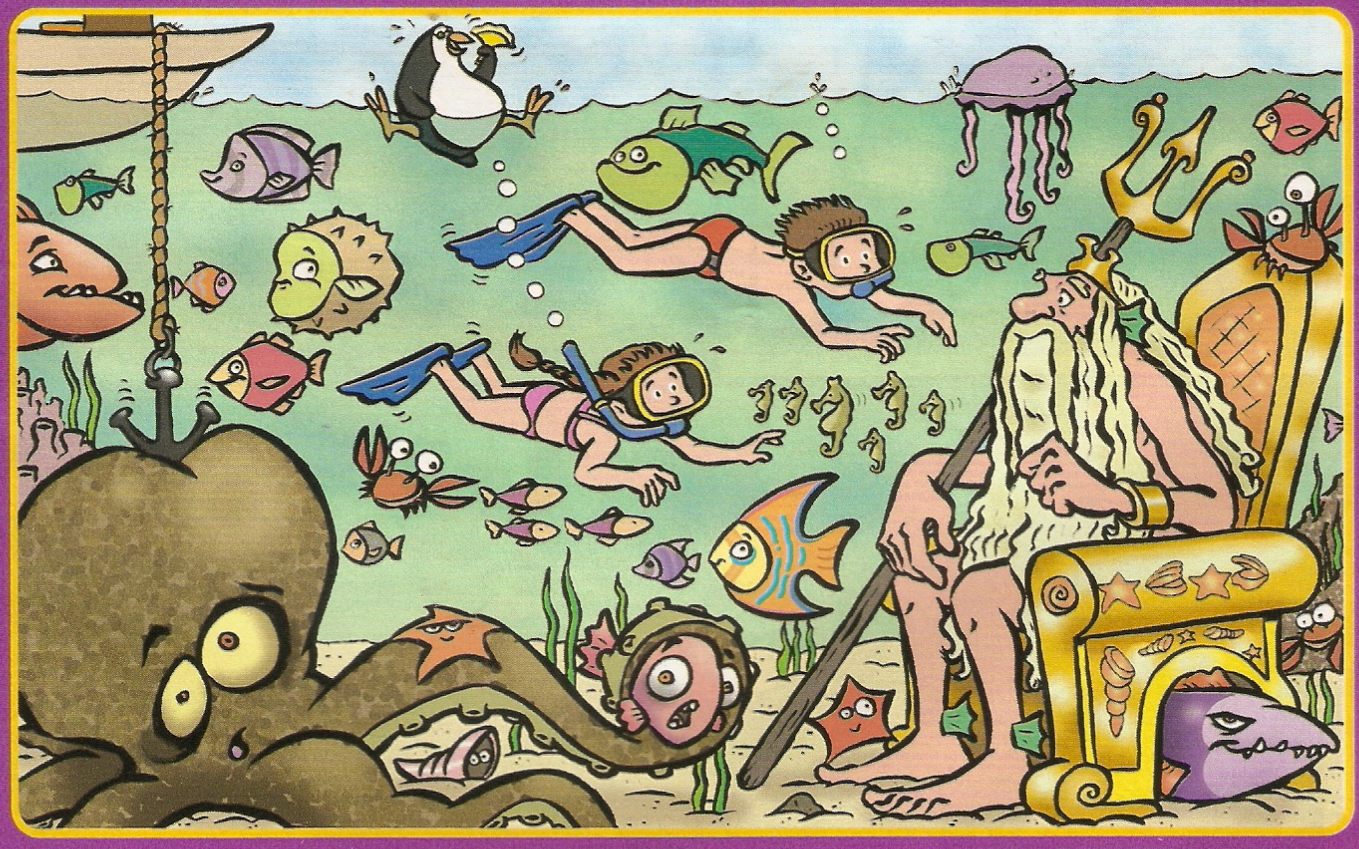
- **Separe as coisas de que não precisa mais. Isso vale para roupas, cadernos e brinquedos que andam esquecidos. Eles podem ser doados ou usados por primos e irmãos menores.**
- **Não deixe a bagunça acumular. Assim você não leva um tempão para arrumar tudo.**

JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

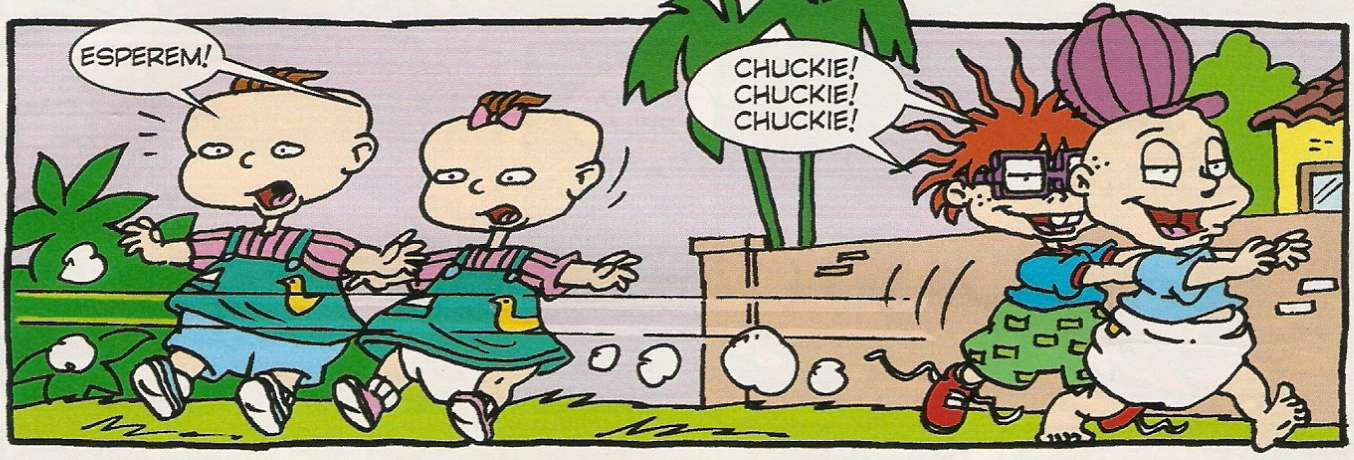


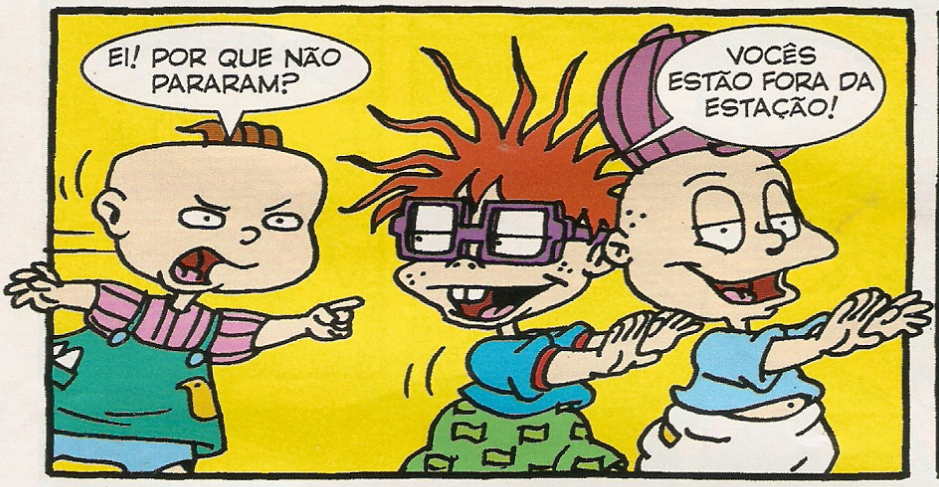
MERCADANTE

BRINCANDO DE TRENZINHO

COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CHUCKIE! CHUCKIE!
QUE LEGAL!

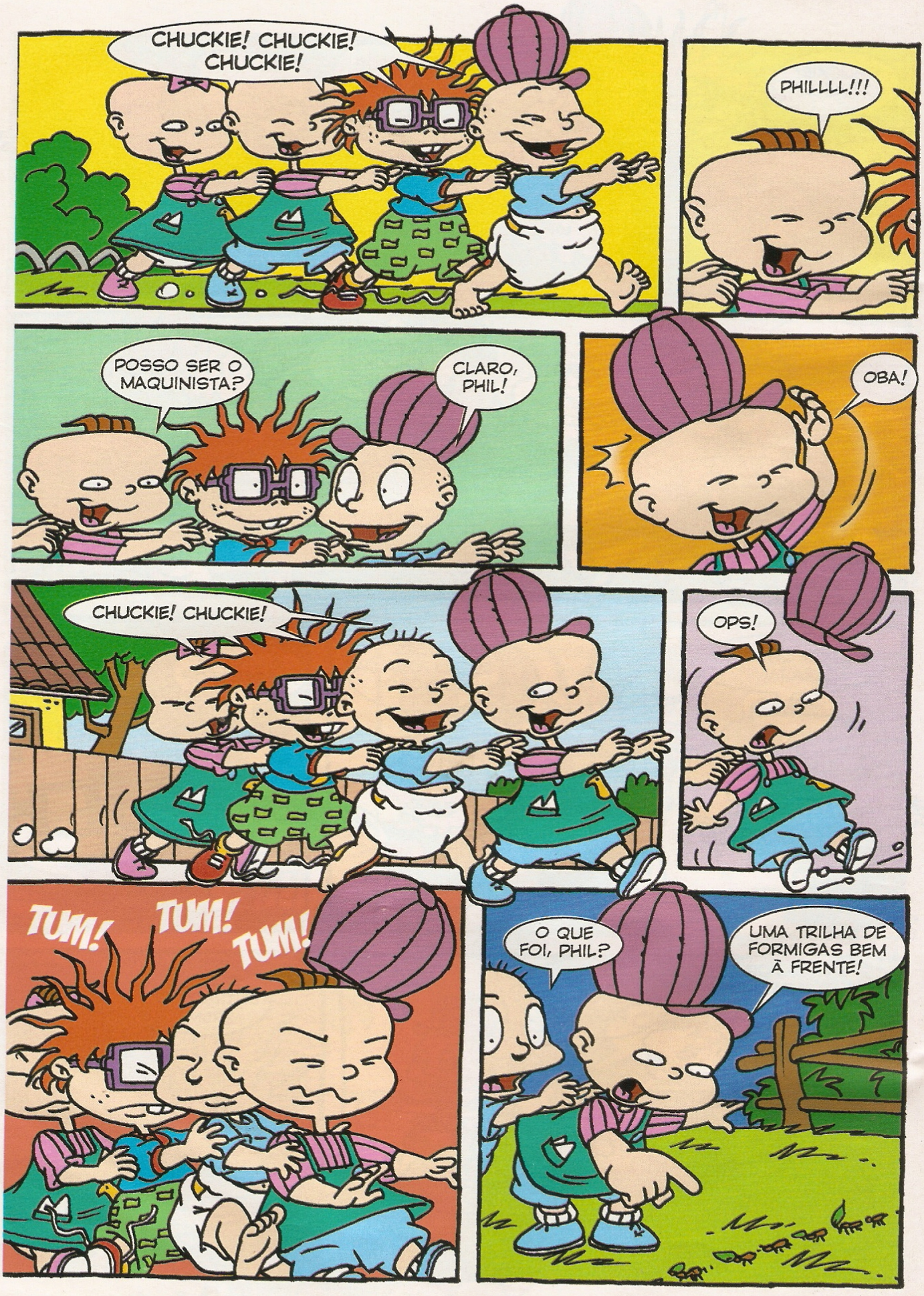

ESPEREM!
CHUCKIE! CHUCKIE! CHUCKIE!

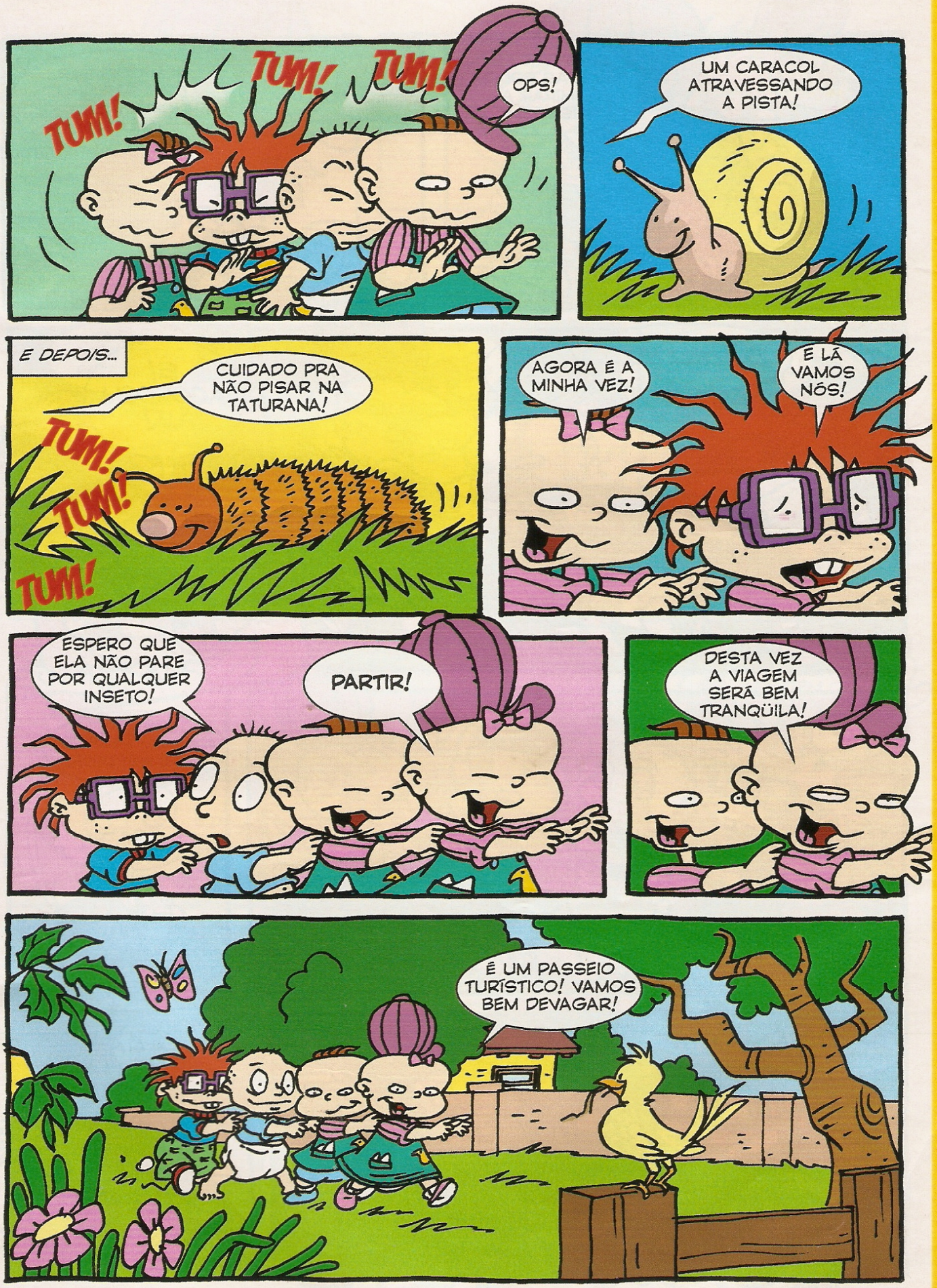

EI! POR QUE NÃO PARARAM?
VOCÊS ESTÃO FORA DA ESTAÇÃO!

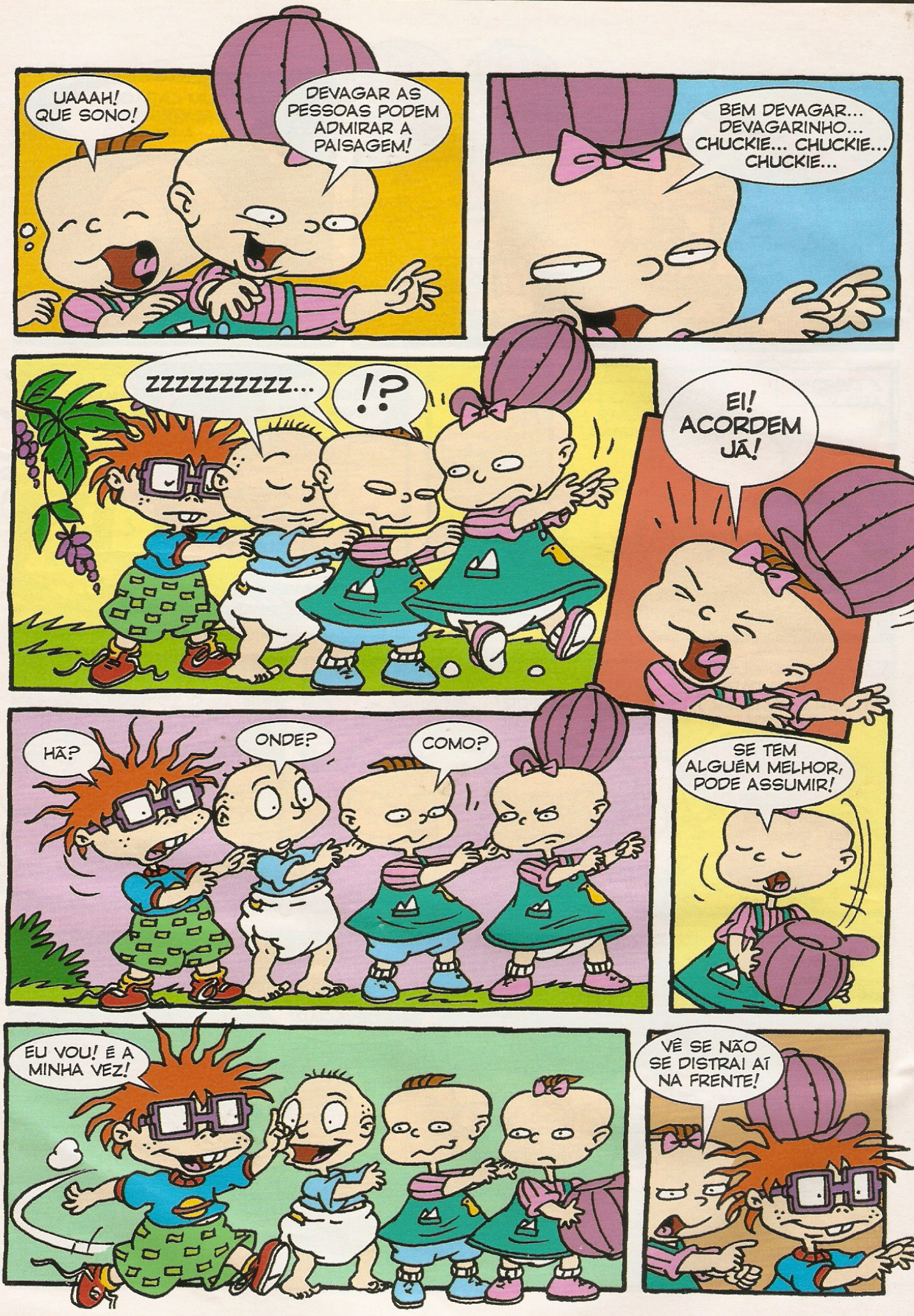
E ONDE É A ESTAÇÃO?
ACABOU DE PASSAR!

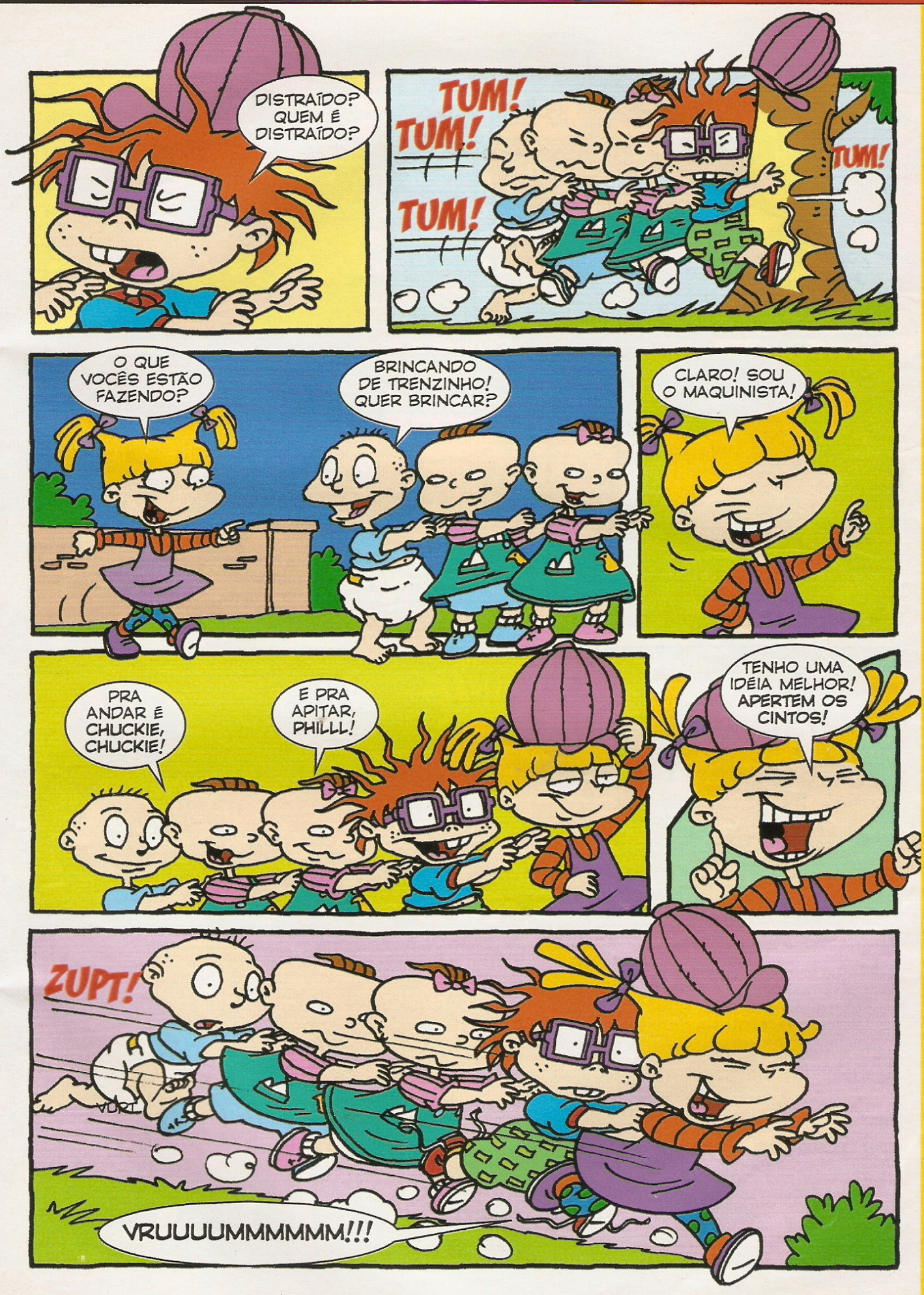
ENTÃO POR QUE NÃO PARARAM AQUI?
VOCÊ NÃO FEZ SINAL PRA PARAR!

PODEM ENTRAR NO TREM!

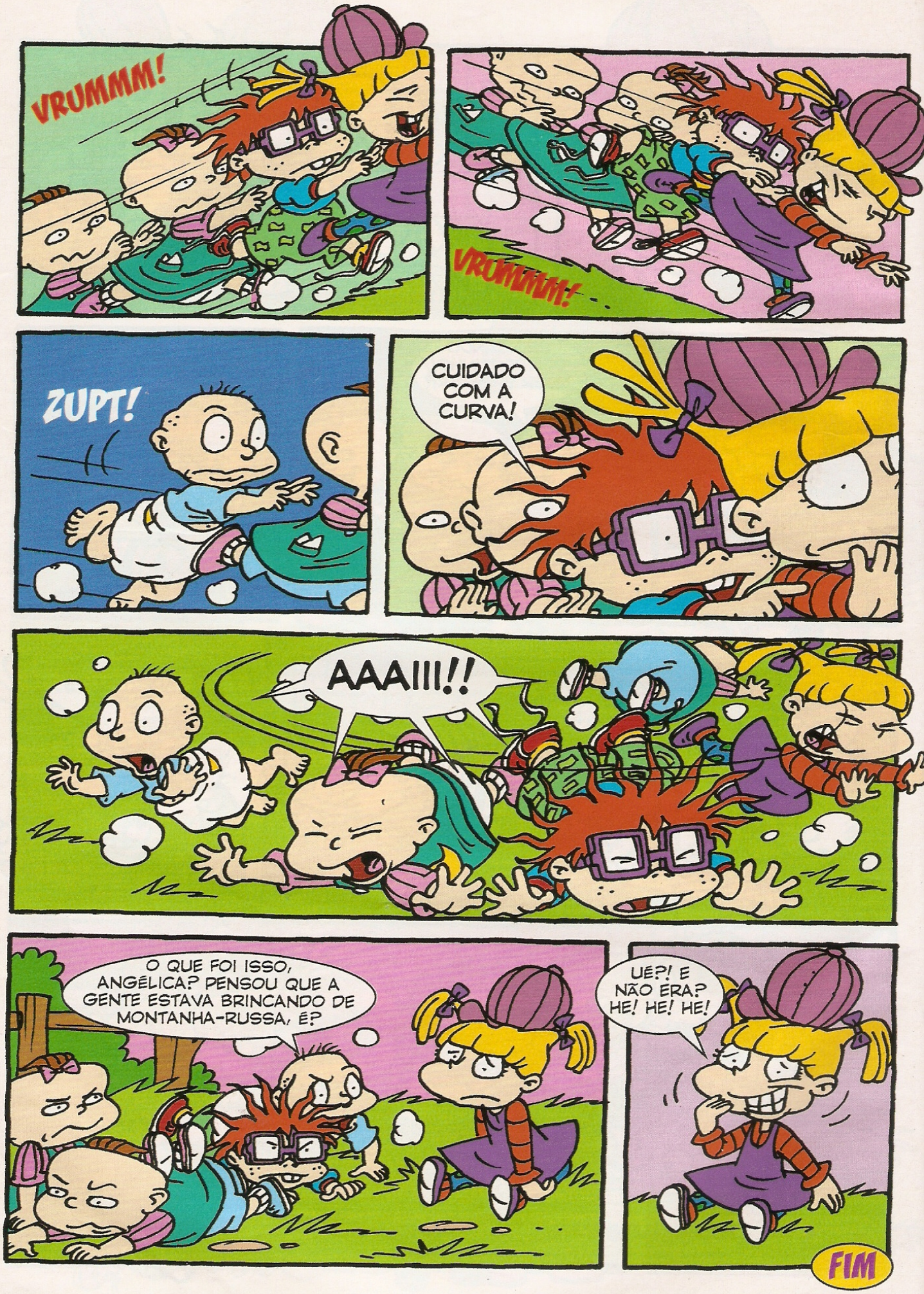

CHUCKIE! CHUCKIE! CHUCKIE!
PHILLLL!!!
POSSO SER O MAQUINISTA?
CLARO, PHIL!
OBA!
CHUCKIE! CHUCKIE!
OPS!
TUM! TUM! TUM!
O QUE FOI, PHIL?
UMA TRILHA DE FORMIGAS BEM À FRENTE!


TUM!
TUM!
TUM!
OPS!
UM CARACOL ATRAVESSANDO A PISTA!
E DEPOIS...
CUIDADO PRA NÃO PISAR NA TATURANA!
TUM!
TUM!
TUM!
AGORA É A MINHA VEZ!
E LÁ VAMOS NÓS!
ESPERO QUE ELA NÃO PARE POR QUALQUER INSETO!
PARTIR!
DESTA VEZ A VIAGEM SERÁ BEM TRANQÜILA!
É UM PASSEIO TURÍSTICO! VAMOS BEM DEVAGAR!


UAAAH! QUE SONO!
DEVAGAR AS PESSOAS PODEM ADMIRAR A PAISAGEM!
BEM DEVAGAR... DEVAGARINHO... CHUCKIE... CHUCKIE... CHUCKIE...
ZZZZZZZZZZ...
!?
EI! ACORDEM JÁ!
HÃ?
ONDE?
COMO?
SE TEM ALGUÉM MELHOR, PODE ASSUMIR!
EU VOU! É A MINHA VEZ!
VÊ SE NÃO SE DISTRAI AÍ NA FRENTE!



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


VRUMMM!
VRUMMM!
ZUPT!
CUIDADO COM A CURVA!
AAAIII!!
O QUE FOI ISSO, ANGÉLICA? PENSOU QUE A GENTE ESTAVA BRINCANDO DE MONTANHA-RUSSA, É?
UÉ?! E NÃO ERA? HE! HE! HE!
FIM

PASSATEMPO

Fique de olho

O Chuckie quer arrumar sua coleção de Réptars do menor para o maior. Você consegue ajudá-lo a colocar os bonecos nessa ordem sem usar a régua?

Resposta na página 42.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber

Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Luise Takashina (texto) e Humberto Martinez (game)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual é a dança dos garfos?
A gafieira.
Wesley Antônio
Belo Horizonte – MG

Qual a semelhança entre o Visconde de Sabugosa e a boneca do Sítio do Picapau Amarelo?
É que ele é milho e ela, Emília.
Miguel José Ferreira Silva
Brasília – DF

Quem é que, para respirar, carrega mochila?
O mergulhador.

O que é do tamanho de um dinossauro, mas não pesa nada?
A sombra de um dinossauro.
Cyntia Vieira
São João de Meriti – RJ

Qual o rio mais azedo do mundo?
Solimões (só + limões).
Bruno Gonçalves
São Paulo – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3219-1946, fax: (51) 3211-6908
Recife: r. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, Marcos Tadeu Perucci, telefax: (81) 3325-0752
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 99 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

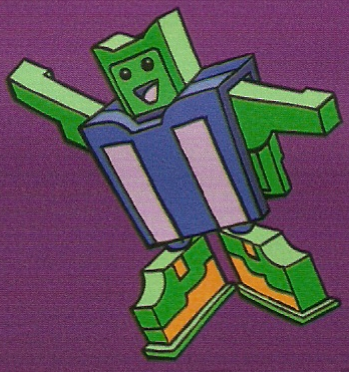
ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

Ajude a Lila a completar o quadro abaixo

Resposta na página 42.



HORIZONTAIS

1. Os heróis do alfabeto.
2. O que o lobo faz para a Lua cheia.
3. Laço apertado • Sigla do estado de Rondônia.
4. Irmã da minha mãe • Argola.
5. Bebida quente feita com ervas (plural).
6. Parente do sapo • a letra inicial e a final do alfabeto.
7. Comida não cozida.
8. Animal com chifres longos que vive na África.

VERTICAIS

1. Farolete.
2. Sinônimo de olá.
3. Eu, _ _ , ele • Abreviação de antes de Cristo • Consoantes de cota.
4. Dar risadas • Hopi _ _ _ _ (parque temático de São Paulo).
5. O que a galinha bota • A cor do céu.
6. Em + a • Carta do baralho • Vogais de lago.
7. O que respiramos.
8. O mesmo que marimba (instrumento musical).

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	L	E	T	R	O	N	I	X
2								I
3								L
4								O
5								F
6								O
7								N
8								E

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, galera!
Foi demais a edição 88, que falava sobre o Harry Potter e seu filme. Só achei que a matéria tinha poucas páginas. Merecia uma edição especial!
NATÁLIA NERY
CAMPINAS – SP

Esta é a Weyni Rodrigues, que gosta muito de procurar os objetos do *Cadê?*.
NITERÓI – RJ

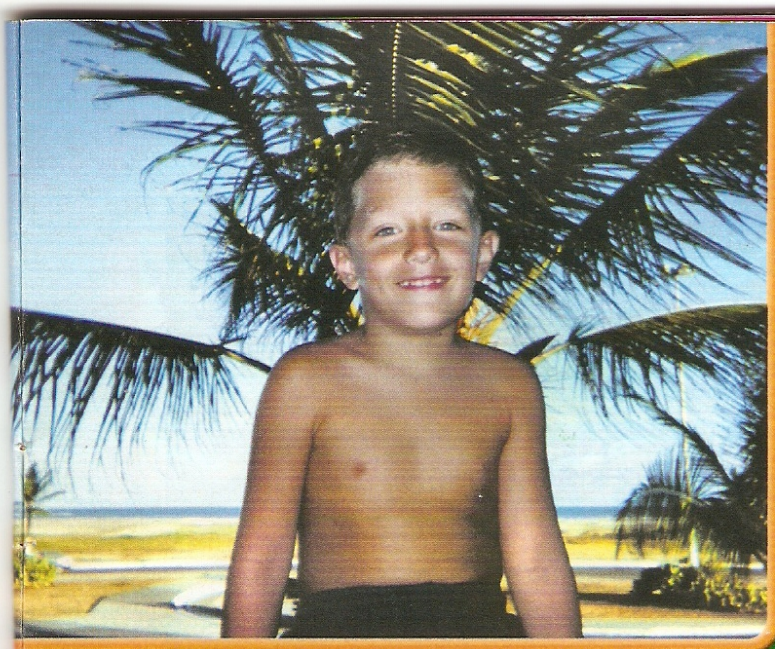
O Rafael Ferreira, de 6 anos, se diverte com os passatempos da RECREIO.
SÃO PAULO – SP

Olá, pessoal!
Coleciono os LETRONIX e gosto de fazer o *Jogo dos Sete Erros*. Queria que a revista tivesse mais páginas e também mais testes e games.
ARTHUR PINTO
GUARULHOS – SP

RECREIO é:
Radical
Educativa
Curiosa
Recreativa
Engraçada
Impressionante
Obrigatória!
MARIANA DA ROCHA
FORTALEZA – CE

O Cléber Guilherme Carvalho, de 12 anos, é fanático pelo Dexter.
BRASÍLIA – DF

Este cachorrinho foi desenhado pela Isabela Schwarzstein, de 9 anos.
CAMPINAS – SP



O LETRONIX foi feito pelo Egon Bruno da Silva, de 10 anos.
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP

Este Pernalonga foi desenhado pela Jamile Morais, de 11 anos.
GUARULHOS – SP

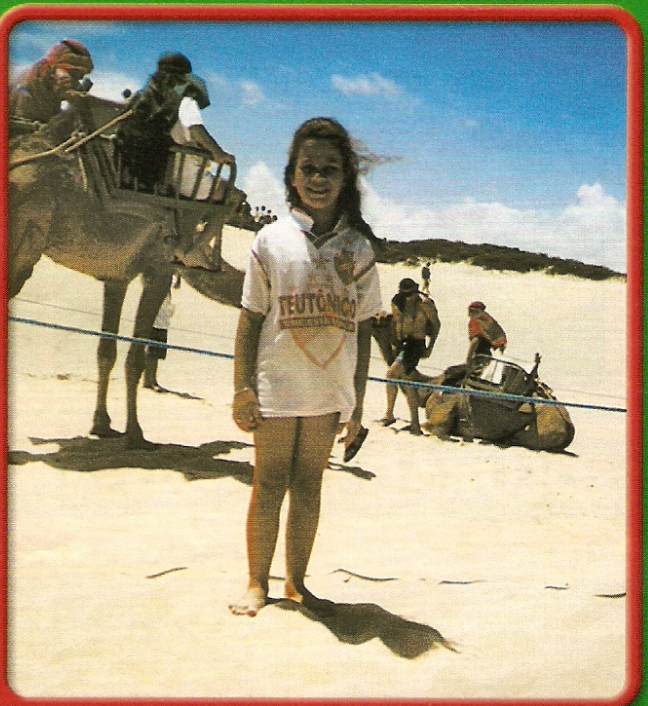
Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, galera!
Gostaria que vocês colocassem na revista mais curiosidades e passatempos.
Henrique Jonas
BELO HORIZONTE – MG

Olá, pessoal!
Vocês poderiam fazer o teste *Você é um bom aluno*?
Kevin e Kelly Lin
SÃO PAULO – SP



A Isadora de Oliveira, de 7 anos, está aprendendo a ler com a RECREIO.
GOIÂNIA – GO

O Cristiano da Silva, de 15 anos, que fez este desenho, usa a revista nos trabalhos.
SÃO PAULO – SP

O Caio Bezerra, de 8 anos, coleciona os LETRONIX e gosta muito dos minigibis.
RIO DE JANEIRO – RJ

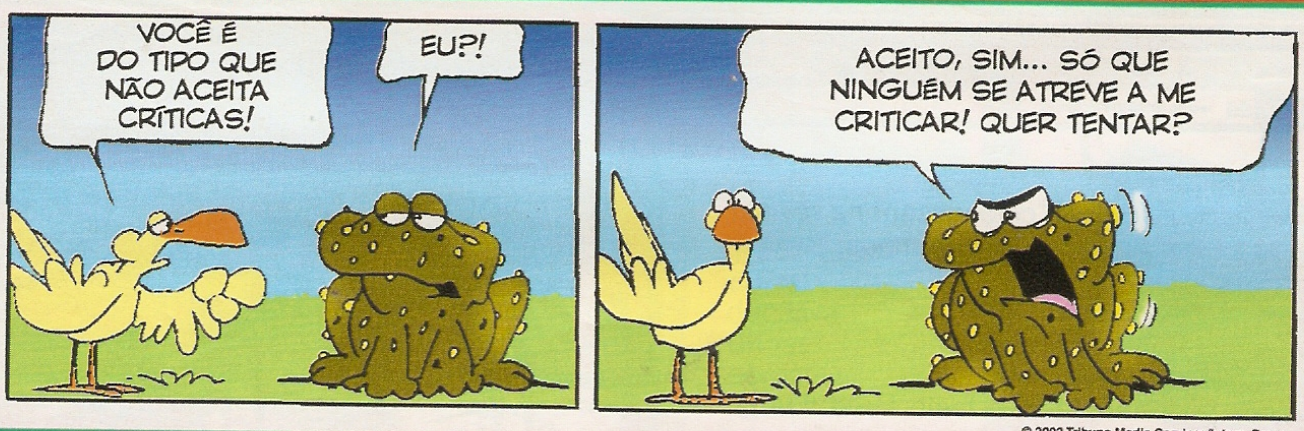
TIRINHAS!

Meg

por Curfman

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

Os Bichos



por Roger Bollen

© 2002 Tribune Media Services/Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 13

Páginas 18 e 19

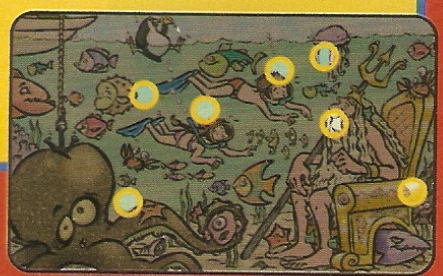
Página 37

5 - 4 - 2 - 7 - 6 - 3 - 1 - 8

Página 39

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	L	E	T	R	O	N	I	X
2	A		U	I	V	A		I
3	N	O		R	O		A	L
4	T	I	A			A	R	O
5	E		C	H	A	S		F
6	R	A		A	Z			O
7	N		C	R	U	A		N
8	A	N	T	I	L	O	P	E

Página 29



Tem RECREIO na rede!

RECREIONLINE

Esta semana:

ENQUETE
Qual destes bichos das ilhas Galápagos você acha mais interessante?
- Tartaruga gigante
- Iguana marinha
- Mergulhão

CONTO DE CARNAVAL
Esse é o tema para você começar, continuar ou até terminar o novo conto da **RECREIONLINE**. Participe!

DESCUBRA GALÁPAGOS
Faça uma viagem virtual e desvende os mistérios dessas ilhas encantadas.

COLEÇÃO VIRTUAL
Entre no site Letronix e faça a coleção de figurinhas mais "descolada" do mundo! É só "pegar" o seu álbum virtual e ir achando as figurinhas!
www.letronix.com.br

e mais...

Jogos

Para professores

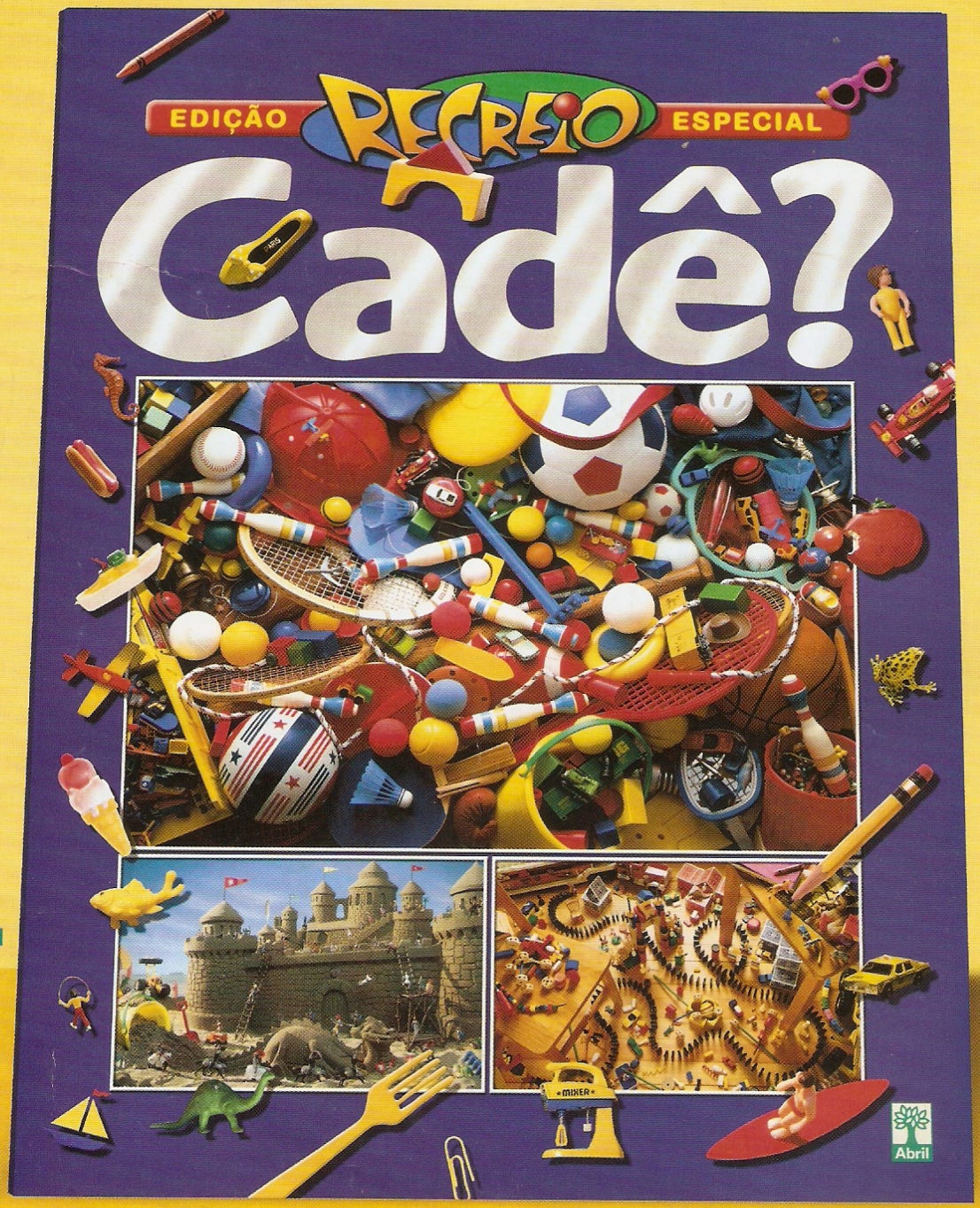
Para pais

Testes

www.recreionline.com.br
O seu site!

Muita diversão escondida em cada página

WG PROPAGANDA



40 páginas
por apenas
R$ 4,90

Já nas bancas
e livrarias

EDITORA Abril

O passatempo preferido da Recreio, agora em uma edição superespecial.